

**INOVASI E-POSTER AUDIO VISUAL PADA MATERI ASAL USUL NENEK
MOYANG BANGSA IINDONESIA DAN JALUR REMPAH PADA MASA
PRAAKSARA SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH DI SMA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Strata 1 (S1) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah*



**Disusun Oleh :
Witia Afria Dinita
20046033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

INOVASI E-POSTER AUDIO VISUAL PADA MATERI ASAL USUL NENEK
MOYANG BANGSA INDONESIA DAN JALUR REMPAH PADA MASA
PRAAKSARA SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH DI SMA

Nama : Witia Afria Dinita
BP/Nim : 2020/20046033
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2024

Disetujui Oleh:

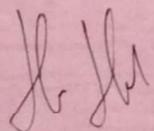
Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisiah, M.Pd

NIP. 198106152005012002

Pembimbing



Hera Hastuti, M.Pd

NIP.198509162015042001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang Pada Hari
Senin, 19 Agustus 2024

INOVASI E-POSTER AUDIO VISUAL PADA MATERI ASAL USUL NENEK
MOYANG BANGSA INDONESIA DAN JALUR REMPAH PADA MASA
PRAAKSARA SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH DI SMA

Nama : Witia Afria Dinita

BP/Nim : 2020/20046033

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Sejarah

Fakultas : Ilmu Sosial

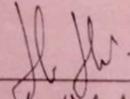
Padang, Agustus 2024

Disetujui Oleh:

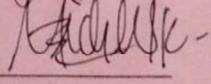
Tim Penguji

Tanda Tangan

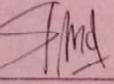
Ketua : Hera Hastuti, M.Pd

1. 

Anggota : 1. Elfa Michellia Karima, M.Pd

2. 

2. Rini Afriani, M.Pd

3. 

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Witia Afria Dinita
BP/Nim : 2020/20046033
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul **“Inovasi E-Poster Audio Visual Pada Materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Agustus 2024

Diketahui Oleh:

Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisiah, M.Pd

NIP. 198106152005012002

Saya Menyatakan



Witia Afria Dinita

Nim. 20046033

ABSTRAK

Witia Afria Dinita. 2020/20046033. Inovasi E-Poster Audio Visual Pada Materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA. **Skripsi**. Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang. 2024.

Kurangnya inovasi dalam penggunaan media untuk pembelajaran sejarah. Guru telah menggunakan media saat mengajar di kelas, tetapi terkadang mereka menggunakannya dengan cara yang belum inovatif atau hanya memberikan ceramah tentang materi. Padahal siswa mengungkapkan keinginan mereka untuk pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, seperti penggunaan gambar, video, dan rekaman audio. Oleh sebab itu, diperlukan adanya sebuah media interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan siswa di dalam proses pembelajaran berupa E-Poster Audio Visual.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang dan mengembangkan E-Poster Audio Visual sebagai media pembelajaran serta melakukan uji kelayakan dan uji praktikalitas terhadap media pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Model pengembangannya menggunakan model ADDIE. Subjek penelitiannya terdiri dari validator, guru, dan siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, dan angket. Lalu, data tersebut diolah menggunakan teknik analisis data menggunakan analisis data skala likert.

Hasil dari penelitian ini adalah (1) tahapan *analyze* yang dimulai dari melakukan analisis kebutuhan (2) tahapan *design* yang dilakukan dengan mengumpulkan sumber-sumber referensi; pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal, (3) tahapan *development* yang dilakukan dengan melakukan uji kelayakan materi dan media kepada validator yang memperoleh hasil 3 dari ahli materi yang dinyatakan layak serta 3,46 dari ahli media yang dinyatakan sangat layak, (4) tahap *implementation* dilakukan dengan uji coba media kepada guru dan siswa, kemudian dilakukan pengisian angket yang memperoleh hasil 3,6 dari guru dengan kategori sangat praktis dan 3,3 dari siswa dengan kategori sangat praktis (5) tahap *evaluation* yang diperoleh dengan wawancara kepada guru dan siswa yang disimpulkan bahwa guru dan siswa merasa bahwa E-Poster Audio Visual merupakan media yang bermanfaat untuk digunakan di dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, E-Poster, Audio Visual, R&D

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Inovasi E-Poster Audio Visual Pada Materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara”** yang diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Sejarah pada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Sholawat serta salam juga penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga syafaatnya senantiasa kita dapatkan di akhirat kelak. Aamiin Yaa Rabbal’Alamin.

Penulis menyadari banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Ibuk Hera Hastuti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi penulis yang telah senantiasa menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibuk Elfa Michellia Karima, M.Pd selaku dosen penguji I dan Rini Afriani, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibuk Dr. Aisiah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang dan pembimbing akademik selama penulis berkuliah.
4. Ibuk Dr. Erniwati, SS. M.Hum dan Bakap Ridho Bayu Yefterson, M.Pd. yang telah bersedia menjadi validator ahli materi.
5. Ibuk Dr. Aisiah, M.Pd dan Ibuk Rini Afriani, M.Pd. yang telah bersedia menjadi validator ahli media.
6. Seluruh Dosen dan Staf di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang untuk segala jasanya selama perkuliahan.
7. Bapak Muhridal, S.Pd selaku guru sejarah dan pamong di SMAN 2 Solok Selatan yang telah bersedia memberikan waktu luangnya untuk uji praktikalitas media pembelajaran.

8. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Afriadi dan pintu surgaku Ibunda Anita Sukma. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tidak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Semoga ayah ama sehat, panjang umur, dan bahagia selalu.
9. Kepada saudaraku yang tidak kalah penting kehadirannya, Abang Reri dan Ido. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi dalam proses karya tulis ini baik tenaga maupun waktu untuk penulis. Telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan mengajarkan arti kesabaran.
10. Diri saya sendiri Witia Afria Dinita, atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terima kasih sudah kuat sejauh ini, semoga saya tetap rendah hati karena perjuangan mewujudkan cita-cita baru dimulai.
11. Sahabat-sahabatku tercinta yang mengetahui perjuangan penulis dalam menyelesaikan skripsi, Intan, Anes, Wiwi yang selalu membantu, memberi semangat, dukungan serta doa terbaiknya. Terima kasih selalu bersedia meluangkan waktunya dan selalu bersedia mendengarkan keluh kesah penulis dalam menyelesaikan skripsi.
12. Teman-Teman Prodi Pendidikan Sejarah Angkatan 2020, yang tidak mampu penulis sebutkan satu persatu bersama kalian penulis merasakan keindahan ditengah perbedaan. Dari kalian pula penyusun banyak belajar bahwa keikhlasan, kesabaran dan ketulusan adalah hal terindah dalam hidup.
13. Terakhir, teruntuk seseorang yang belum bisa dituliskan namanya dengan jelas disini, namun sudah tertulis di *Lauhul Mahfudz* penulis. Terima kasih sudah menjadi sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu upaya dalam memantaskan diri. Karena penulis percaya bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju kepada kita bagaimanapun caranya.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah banyak membantu penulis. Penulis menyadari skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saranyang membangun dari pembaca dengan senang hati penulis terima demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Amin Yaa Rabbal'Alamin.

Padang, Agustus 2024

Witia Afria Dinita

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori Konstruktif.....	8
1. Teori Konstruktif	8
2. Pembelajaran Sejarah.....	9
3. Inovasi.....	11
4. Media Pembelajaran Audio Visual	12
5. Poster.....	16
6. Materi Sejarah.....	18
B. Studi Relevan	19
C. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Model Pengembangan.....	23
C. Prosedur Penelitian.....	24
D. Instrumen Pengumpulan Data	27

E. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil Penelitian	35
1. Tahap Analysis (Analisis).....	35
2. Tahap Design (Desain).....	37
3. Tahap Development (Pengembangan)	42
4. Tahap Implementation (Implementasi).....	51
5. Tahap Evaluation (Evaluasi).....	56
B. Pembahasan.....	57
C. Keterbatasan Pengembangan	61
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	22
Gambar 2. Bagan Prosedur Penelitian	24
Gambar 3. Tampilan Awal <i>Canva</i>	39
Gambar 4. Ukuran <i>Template</i>	39
Gambar 5. Tampilan Projek <i>Canva</i>	40
Gambar 6. Tampilan Hasil Desain <i>Canva</i>	40
Gambar 7. Tampilan Awal <i>YouTube</i>	41
Gambar 8. Klik “ <i>Copy</i> ”.....	41
Gambar 9. Tempel Tautan <i>Youtube</i> Pada Foto/Gambar di <i>Canva</i>	42
Gambar 10. Tampilan Akhir <i>Canva</i>	42
Gambar 11. Diagram Batng Hasil Uji Validator.....	59
Gambar 12. Diagram Batng Hasil Uji Praktikalitas.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1. CP, TP, dan ATP Pembelajaran Sejarah.....	19
Tabel 2. Daftar Nama Dosen Validator dan Bidang Keahliannya	26
Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	28
Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media	29
Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Angket Untuk Guru.....	29
Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Angket Untuk Siswa	31
Tabel 7. Skor dan Kategori	34
Tabel 8. Penilaian Validator Ahli Materi.....	43
Tabel 9. Saran Validator Materi Terhadap Angket Penelitian	46
Tabel 10. Penilaian Validator Ahli Media	48
Tabel 11. Saran Validator Media Terhadap Angket Penelitian	50
Tabel 12. Hasil Analisis Angket Respon Guru	51
Tabel 13. Penilaian Siswa Terhadap Media Ajar E-Poster Audio Visual.....	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan suatu pendidikan yang bermutu. Dalam hal ini, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh guru adalah hal yang paling penting. Sehingga guru harus mempelajari dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat sampai saat ini. Selain itu, guru harus mampu mengelola dan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada untuk melatih peserta didik menjadi berkompoten dan belajar secara mandiri serta kreatif. Hal ini sejalan dengan pasal 10 (1) Undang-Undang Pendidik dan Dosen tahun 2005 yang menyatakan bahwa guru kejuruan harus memiliki empat kualifikasi, yaitu: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi professional, dan kompetensi sosial.

Pembelajaran memerlukan perpaduan yang baik antara guru, peserta didik, sarana dan prasarana, bahan pembelajaran dan lain-lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Guru yang menjadi pelaku utama dalam pembelajarannya membutuhkan tingkat kreativitas yang tinggi untuk melakukan pembelajaran dengan baik. Dalam hal ini Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang dapat menggugah minat, kreativitas, pemahaman dan perhatian siswa.

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2023 penggunaan media teknologi dalam pembelajaran sejarah di Kurikulum Merdeka dianggap dapat membuat proses belajar di kelas lebih menyenangkan apabila diterapkannya inovasi teknologi dalam sistem pembelajaran di kelas tersebut. Sehingga penggunaan media teknologi dalam pembelajaran menjadi alat atau sumber yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran memiliki keunggulan tersendiri dalam proses belajar

mengajar, salah satunya adalah memudahkan siswa dalam berinteraksi dengan materi dan memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran disesuaikan dengan materi atau bahan ajar, karena setiap media memainkan perannya masing-masing dalam setiap materi, proses penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tidak sepenuhnya memanfaatkan materi pembelajaran.

Sesuai dengan evolusi pola pikir dalam kurikulum merdeka, yang semula merupakan gaya pengajaran dengan guru sebagai pusat utamanya, maka kali ini dikembangkan lagi dengan siswa sebagai pusat utama. Hal ini dijalankan dengan kewajiban pilihan yang harus dimiliki oleh siswa tentang mata pelajaran yang dipelajari untuk memperoleh kecakapan yang sama. Suasana pembelajaran dibuat lebih interaktif guna memotivasi keaktifan dalam belajar terus menerus. Proses awal pembelajaran yang sebelumnya terisolir diubah menjadi gaya belajar berjejaring dimana siswa harus memiliki pengetahuan yang luas untuk dapat bertukar informasi dengan teman sejawat saat berdiskusi. Dari sekian pesat dan cepatnya perkembangan yang terjadi dalam ranah ilmu pengetahuan serta kemajuan dari teknologi yang mampu mengimplikasi pada tersedianya berbagai fasilitas pembelajaran. Saat ini sudah banyak media pendidikan modern dan canggih yang menggunakan teknologi elektronik. Agar kehadiran media cetak tetap dapat dijadikan sebagai media pendidikan yang menyenangkan dan tetap diminati oleh siswa, maka harus selalu di up to date dari segi isi dan tampilan.

Namun, pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi penulis selama melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMAN 2 Solok Selatan, dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran, namun belum dapat mengimplementasikan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran secara maksimal seperti yang di harapkan dalam Kurikulum Merdeka. Pihak sekolah menyediakan dua sumber belajar saja yang meliputi buku paket wajib serta buku LKS atau lembar kerja siswa yang dapat dipergunakan sebagai penunjang.

Berdasarkan wawancara, guru menyatakan bahwa pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa tidak fokus pada pelajaran di kelas. Mereka mengatakan bahwa tidak banyak siswa yang memperhatikan pelajaran di kelas. Bahkan ketika mereka sibuk dengan aktivitas mereka sendiri, siswa lebih banyak mencurahkan perhatian kepada teman sebangkunya. Ada juga siswa yang bosan dengan pelajaran dan tertidur di kelas karena pelajaran yang monoton dan hanya melihat penjelasan di papan tulis. (Herdin Muhtarom, 2020, hlm. 31). Saat guru tengah menjelaskan, siswa sering memfokuskan perhatiannya terhadap teman sebangkunya dan melakukan aktivitas lain seperti mengobrol, merenung, buat tugas yang tidak ada kaitannya dengan mata pelajaran saat itu, melihat-lihat teman yang berjalan dilorong dan tidur.

Siswa yang ada di Kelas X Fase E.2 di SMA Negeri 2 Solok Selatan kemudian diwawancarai tentang pelajaran sejarah. Mereka mengatakan bahwa pelajaran sering menjadi monoton dan tidak menarik. Hal inilah yang menyebabkan keinginan siswa untuk belajar sejarah menurun. Selain itu, dalam wawancara, siswa menyatakan bahwa mereka mau memperhatikan guru dalam proses pembelajaran jika ada hal yang menarik dan menyenangkan di dalam proses seperti menampilkan foto atau gambar, menonton video, dan mendengarkan musik yang berkaitan dengan pelajaran sejarah sehingga proses pembelajaran tidak monoton.

Untuk meningkatkan proses pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan efektif, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik rasa antusias dan motivasi belajar sejarah dalam diri siswa. Hal ini bertujuan agar siswa tidak lagi menganggap pelajaran sejarah sebagai pelajaran yang membosankan. Motivasi belajar dapat ditingkatkan ketika materi disajikan dengan cara yang menarik dan relevan bagi siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Keller, J. M. 2010:1). Media pembelajaran yang ideal sebaiknya memiliki kedekatan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan relevan dengan perkembangan zaman saat ini. Dalam konteks era globalisasi, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi suatu keharusan dalam dunia

pendidikan (Muhson, 2010:1). Pengintegrasian teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga diharapkan dapat memaksimalkan hasil proses pembelajaran.

Dalam upaya ini, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin penting. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan E-Poster audio visual sebagai media pembelajaran, khususnya dalam penyampaian materi sejarah seperti Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara. Media pembelajaran yang menarik, seperti e-poster audio visual, dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Ketika siswa tertarik dengan cara penyampaian materi, mereka cenderung lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Media ini dipilih karena memiliki kelebihan dalam memadukan berbagai unsur seperti teks, gambar, foto, dan video, yang disajikan secara interaktif dalam bentuk poster dengan beberapa slide dan poin-poin penting. Disebut sebagai multimedia karena mengandung lebih dari dua jenis media di dalamnya.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ditemui, maka solusi yang ditawarkan adalah dengan pengembangan E-Poster audio visual. Karena akan membantu peserta didik memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang dirancang oleh guru. Penelitian ini memperkenalkan E-Poster audio visual sebagai solusi untuk mengatasi masalah kejenuhan dan ketidakantusiasan siswa dalam pelajaran sejarah.. E-Poster Audio Visual ini menggabungkan gambar, teks, video, dan elemen audio untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis. Sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan tetapi juga bisa melihat. Jadi, media ini adalah media yang komplit.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih terlihat kurang menarik dan inovatif.

2. Media yang digunakan masih berupa media PPT sederhana dan belum pernah menggunakan media berupa inovasi E-Poster audio visual.
3. Penggunaan pembelajaran berbasis multimedia khususnya smartphone belum maksimal dan hanya sebatas menunjukkan video atau PPT pembelajaran dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya media pembelajaran yang praktis, mudah dibawa kemana saja dan bisa dibaca kapan saja saat pembelajaran.
5. Belum ada guru yang mengembangkan media E-Poster audio visual.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan untuk mengkaji masalah utama supaya mengantisipasi meluasnya suatu permasalahan yang muncul pada identifikasi masalah. Pembatasan masalah pada penelitian ini menitikberatkan pada sebuah pengembangan inovasi E-Poster audio visual pada materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara sebagai media dalam pembelajaran sejarah di SMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang peneliti paparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu;

1. Bagaimana cara mengembangkan E-Poster audio visual pada materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara sebagai media dalam pembelajaran sejarah di SMA?
2. Bagaimana kelayakan E-Poster audio visual pada materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara sebagai media dalam pembelajaran sejarah di SMA?
3. Bagaimana praktikalitas dan efektivitas E-Poster audio visual pada materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara sebagai media dalam pembelajaran sejarah di SMA?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan pengembangan penelitian ini, yaitu;

1. Untuk mengembangkan E-Poster audio visual pada materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara sebagai media dalam pembelajaran sejarah di SMA.
2. Untuk menganalisis kelayakan E-Poster audio visual pada materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara sebagai media dalam pembelajaran sejarah di SMA.
3. Untuk menganalisis kepraktisan dan efektivitas E-Poster audio visual pada materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara sebagai media dalam pembelajaran sejarah di SMA.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan penulis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut, dengan tema yang sama akan tetapi menggunakan metode dan teknik analisa yang berbeda, demi kemajuan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru Media pembelajaran dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Bagi Peserta Didik Sebagai media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas.
- c. Bagi Peneliti Dapat digunakan untuk dapat menambahkan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran E-Poster audio visual yang tepat pada saat kegiatan belajar mengajar.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Poster dikembangkan dalam bentuk digital/elektronik yang telah disisipkan cuplikan video dari youtube yang dapat diakses melalui url website didalamnya.

2. Item yang dikemas dalam bentuk poster digital ini adalah dengan materi asal usul nenek moyang bangsa dan jalur rempah pada masa praaksara.
3. E-poster diedit menggunakan aplikasi *Canva*.
4. Gambar yang ada didalam E-Poster bersumber dari internet.
5. E-Poster dibagikan dalam bentuk PDF dengan kapasitas penyimpanan sebesar 88 MB.
6. E-Poster ini dapat diakses melalui smartphone.
7. Media E-poster hanya dapat digunakan apabila menggunakan akses internet.
8. Penggunaan E-Poster dapat menekan biaya sehingga lebih hemat dan mudah didistribusikan karena berbentuk digital/elektronik.